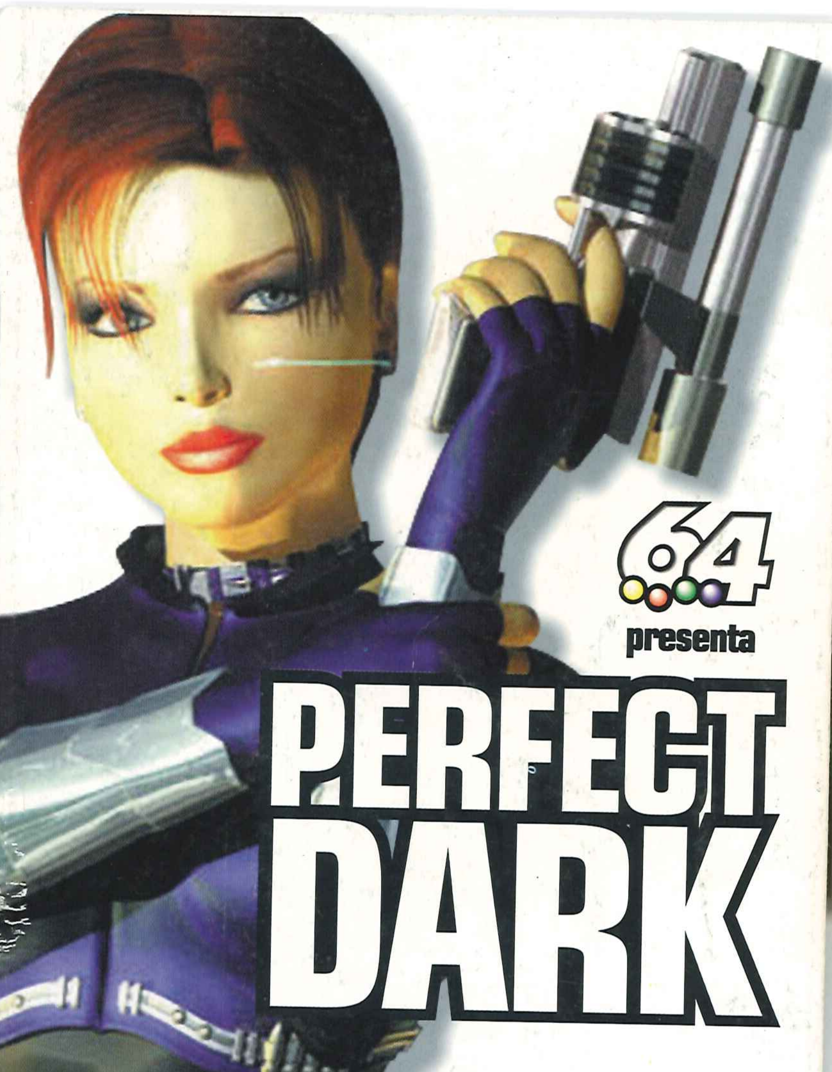
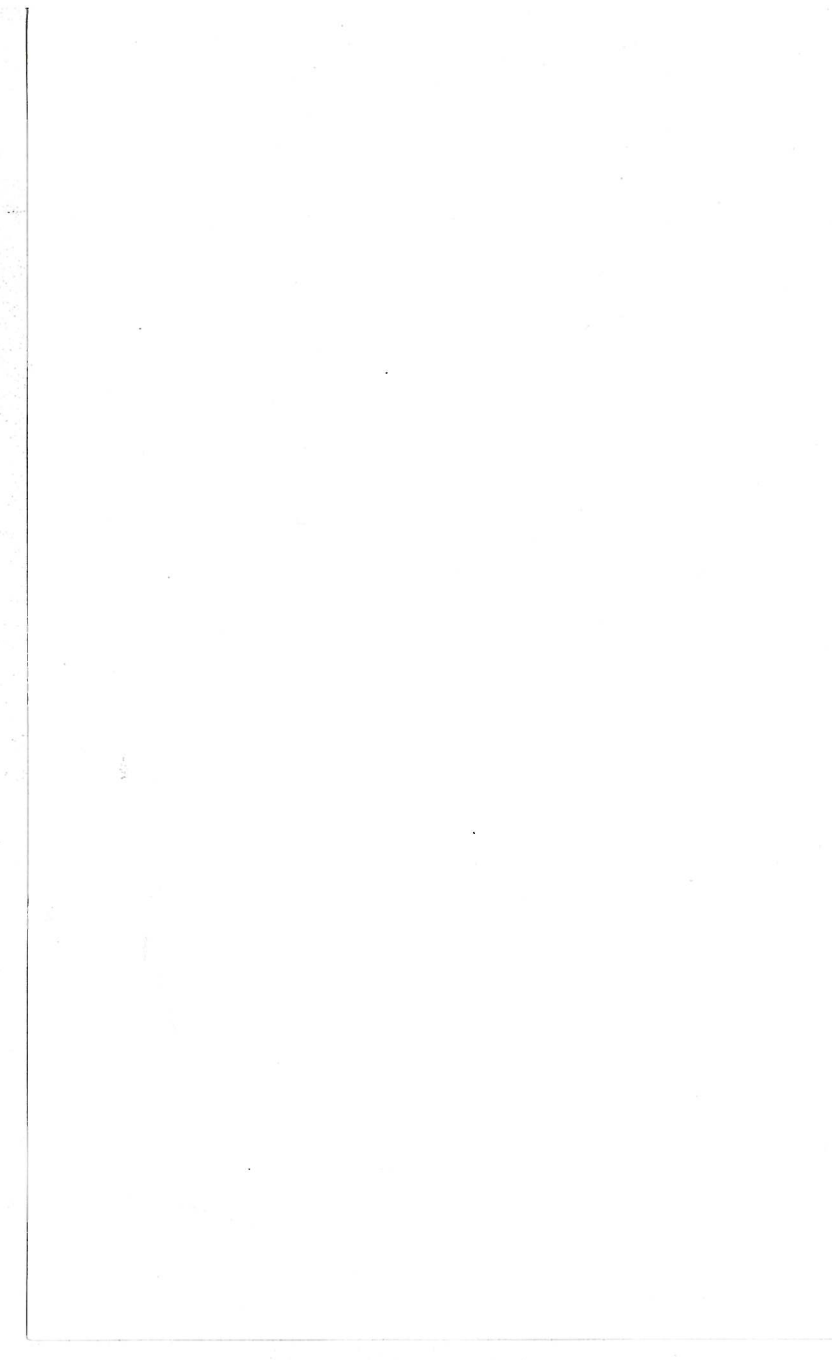


64 presenta

PERFECT DARK

SUPERGUÍA ESPECIAL

¡Tu guía esencial para convertirte en un agente de primera!





PERFECT DARK
SUPERGUÍA ESPECIAL



SUPERGUÍA ESPECIAL: PERFECT DARK

Gratis con el número 34 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 - Barcelona
m64@esdecir.com

Director: Sergio Arteaga
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Director Técnico: Federico Pérez
Maquetación Electrónica: Esther Artero y Mª José Soto

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España - Printed in Spain

Sumario

¡Bienvenidos!

¿Acaso no te sientes un privilegiado? Pues deberías, porque tienes la respuesta a más de una plegaria en tus temblorosas manos. No hay duda de que *PD* es el juego del año y patrullar como agente puede ser de lo más fácil. Pero no por mucho tiempo, intrépidos agentes, porque cuando activas el modo Agente Especial la acción se convierte en algo trepidante y las muertes se suceden rápidamente.

Así que será mejor que uses tus habilidades como espía para filtrar información de nuestros archivos secretos. Encontrarás la solución para conseguir el objetivo de cada misión, y trucos para completar las tareas con gracia y estilo (es decir, ¡evitando los peligros!).

Y, por si aún no tienes bastante, puedes consultar en el interior de la revista la extensa y completísima guía por entregas en la que te desvelamos todos los secretos (hasta los más ínfimos) que no nos han cabido en este librito. Y, por supuesto, no te olvides de nuestro libro de retos que publicamos el mes pasado. Sí, Joanna Dark y su juego nos tiene absorbidos, pero ¡no nos importa!

DIFICULTAD

No es necesario que cumplas todos los objetivos en el nivel más fácil. No te molestes por este objetivo en el modo Agente.

1 DESACTIVAR EL CENTRO DE SEGURIDAD INTERNA



OBJETIVO

Aquí tienes indicada tu misión. Normalmente, las cumplirás siguiendo el orden marcado, pero no siempre.

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1 DESACTIVAR EL CENTRO DE SEGURIDAD INTERNA

AE AP

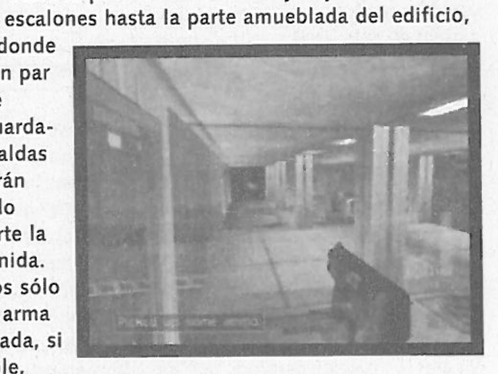
Estás en la azotea y tienes que entrar. Afortunadamente sólo hay un guarda patrullando aquí, así que tómate tu tiempo para apuntarle a la cabeza con tu Falcon 2 silenciada. El silenciador evitará que atraigas demasiado la atención del resto de vigilantes. Quita la cámara de encima de la puerta y dispara a los enemigos del interior. Vigila a medida que bajes, porque quedan dos cámaras: una en un hueco a la derecha y otra todo recto. No bajes todavía las escaleras y busca la pantalla de un ordenador en la pared que puedes inutilizar con la mina ECM que llevas contigo.



2 CONSEGUIR EL COLLAR CON EL CÓDIGO DE SEGURIDAD

AE AP

Abre la puerta con barrotes y baja los escalones hasta la parte amueblada del edificio, donde un par de guardaespaldas te estarán esperando para darte la bienvenida. Mátalos sólo con el arma silenciada, si es posible, para no alertar a Cassandra De Vries dentro de su oficina. Una vez tengas la munición, abre la puerta y entra de golpe (en el modo Perfect deberás apretar un botón en una mesa vecina). Escoge la opción desarmado y, entonces, cambia a la función secundaria (desarmar), y róbale el collar.





CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

3 OBTENER LOS ARCHIVOS DEL PROYECTO — A AE AP



Sal de allí y gira a la izquierda (después del ascensor) hasta unas escaleras. Baja dos pisos y llega hasta las oficinas, localizando al mismo tiempo la que está abierta, en una esquina. Gira a la derecha y encuentra la cámara de seguridad (derecha) que debes quitar antes de proseguir y escuchar una conversación sobre el programa del Dr. Caroll. Espera a que el programador se haya marchado y oblígale a que te ayude a bajar los archivos del proyecto. Síguelo hasta la terminal del ordenador y utiliza la conexión de datos antes de que borre el programa (¡será asqueroso!).

4 INUTILIZAR EL CENTRO DE COMUNICACIONES EXTERNAS





Toma el ascensor hasta la planta baja y acaba con todos los guardas que te están esperando allí (recuerda que los paneles laterales se hacen añicos fácilmente). Corre hasta la recepción y toma prestadas las pistolas que tienen debajo del mostrador, busca entonces el logotipo de dataDyne y abre la puerta que está a la derecha de éste. Mata a los pocos enemigos que hay allí, pon una mina ECM en el panel y el centro de comunicaciones estará fuera de juego.

5 ENTRA EN EL LABORATORIO — A AE AP



Entrar en la biblioteca no hubiese sido más sencillo. Abre la puerta que está a la izquierda del logotipo de dataDyne y acaba con todo lo que se interponga entre tú y el ascensor. No es difícil si sabes cómo...

CENTRAL DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1 HOLOGRAFÍA EL ISÓTOPO RADIACTIVO — A AE AP

Hay dos maneras de conseguir el isótopo, pero la más segura es de lejos retroceder hasta el pasadizo secreto que el robot desbloqueó. Abre la puerta metálica que hay al lado y mata a los guardias (el cristal es a prueba de balas, así que puedes llamar su atención para atraparlos después). En el salón de la izquierda hay un guarda que debes eliminar, así como a sus compañeros, que están en una salita cercana. Atrae su atención, retrocede hasta la entrada y deja que se acerquen a ti. Abre la puerta que hay más adelante y te encontrarás enfrente de más puertas. En una de ellas hay escrita la palabra "Caution". Mata a los adversarios que hay tras ella y pon en marcha tu cámara espía (escógela de entre el inventario). Pásala a través de las puertas (Joanna no puede llegar allí porque el nivel de radiación es demasiado alto) hacia el isótopo y aprieta el botón para obtener una foto. Haz que Joanna vuelva a recuperar la cámara y recoja la foto. Si quieres un ítem extra entra en la habitación, pero mantente cerca de la puerta (está detrás del isótopo).

2 COMENZAR EL CICLO DE MANTENIMIENTO DE LA SEGURIDAD





Mientras estás cerca del armario que contiene las armas, anda hasta la primera terminal de ordenador importante y úsala para reprogramar el robot (desactívalo si te equivocas de terminal). Avanza hasta el otro ordenador y utilízalo para que el robot empiece a caminar. Ya has completado la segunda misión.

3 DESTRUIR LOS EXPERIMENTOS



Vuelve donde utilizaste la cámara espía, mira a la izquierda y verás una puerta que lleva al sector dos. Es el camino que siguió el robot, pero no intentes imitarlo o te harán pedazos. Tienes que engañar a los guardas escondiéndote detrás de lo que encuentres. Los disparos a la cabeza acaban con ellos más rápido, pero necesitarás buena puntería. Aumenta tu campo de visión con los botones laterales. Continúa todo recto y gira a la izquierda: al final encontrarás a un científico asustado, a pesar de estar acompañado por dos guardas. Joanna le persuadirá de que acabe con sus experimentos. Hay dos científicos más que deberás "consultar", así que abre del todo las puertas dobles en esta habitación y encontrarás a otro. También terminará con su experimento para dejar que vuelvas al pasillo y busques en las últimas habitaciones al científico que falta. Cuando lo encuentres, quédate cerca del ordenador que utiliza y prepárate para desactivar la alarma que él pone en marcha. Luego deberás utilizar uno de los otros ordenadores para acabar con el experimento.

CENTRAL DATADYNE: INVESTIGACIÓN

4 OBTENER TECNOLOGÍA EXPERIMENTAL

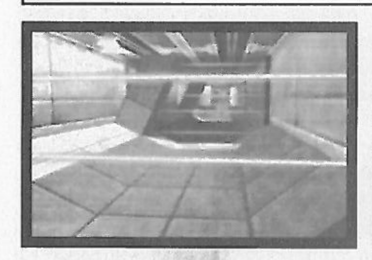


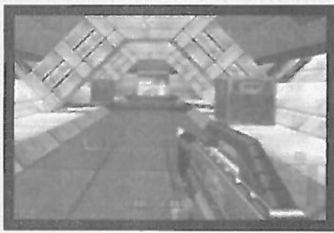
¡Ha llegado la hora de un poco de acción! Vuelve al pasillo, entra en el laboratorio de la izquierda y encontrarás la plataforma de un ascensor. Dispara al guarda de abajo y consigue su K7 (es el primer objeto), entonces otra vez arriba y a través del laboratorio a mano derecha para romper la campana de cristal y recoger las gafas de visión nocturna que hay dentro. Para encontrar el tercer y último objeto debes seguir todo recto.

Corre hasta el final del pasillo y gira a la derecha, quitando de en medio a todos los guardas. Cuando halles láseres de seguridad, espera a que el robot de vigilancia pase por allí; eso desactivará momentáneamente los sistemas para que puedas avanzar. Abre las puertas y deja que los guardas se te acerquen. En la zona de reposo hay dos guardas de máxima seguridad flanqueando la puerta. Elimínalos y utiliza la base de datos del ordenador para abrir la puerta y poder entrar en una habitación más grande al final del pasillo. Aquí hay un montón de enemigos, así que asegúrate de que vuelves algo atrás para dejar que sean ellos los que se dirijan a ti. Una vez acabes con todos gira a la izquierda a través de la puerta donde se lee "Restringido" y lucha con más guardas. Eventualmente, puede ser que consigas algún tipo de equipo experimental de protección.

5 LOCALIZAR AL DR. CAROLL







Vuelve a la habitación más grande, ahora cubierta de cadáveres, y abre otra puerta de acceso "Restringido". ¡Ten cuidado! Estructuras blindadas con armas incorporadas abrirán fuego sobre ti. Elimínalas y salva al doctor en la siguiente habitación.

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 EL ACCESO A LA CAJA DEL ASCENSOR — A AE AP



Hay una Magnum DY357 esperándote si consigues que los cinco primeros guardas no te vean: el truco es guardar la distancia, porque ellos no tienen las gafas de visión nocturna (¡asegúrate de que tú las lleves puestas!). La luz volverá tan pronto como se acabe el tiempo que indica un contador en la parte de debajo de la pantalla, así que intenta matar tantos enemigos como sea posible



antes de que eso ocurra. ¡Y quítate las gafas una vez vuelva la luz! Si quieres algo más consistente, entonces debes ir hasta el ascensor mismo y matar al guarda de arriba sin ser visto en absoluto. Una vez más los disparos directos a la cabeza son la clave. Este último guarda deja caer una tarjeta de seguridad que da acceso a la oficina de Cassandra en el piso de arriba. Recoge la granada de encima de su mesa y lánzala a la pared de la esquina derecha (no la que se une a una ventana, la siguiente) y descubrirás una Dragon.

2 REACTIVAR EL ASCENSOR DE LA OFICINA



Desde el ascensor gira dos veces hacia la derecha y mata al guarda. Ya puedes prepararte para un duro golpe psicológico. ¡Hay una nave de guerra fuera y va a empezar a dispararte a ti! Corre todo lo que puedas mientras disparas a las agentes femeninas con la CMP150 (es más rápido). En la última habitación el ordenador vuelve a activar el ascensor.



CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

3 DESTRUIR EL PLANEADOR DE DATADYNE





¡Ahora estás acorralado por una banda de carniceros! Toma el ascensor de la izquierda, sube un piso y mira más allá de la esquina de la derecha: ¡guardas! Acaba con ellos y abre las puertas de tu izquierda, entonces vuelve a girar a tu izquierda para encontrar otro grupo de puertas que debes abrir. Elimina a los guardaespaldas y llega hasta la caja de las escaleras que hay a la derecha del ascensor. Abre la puerta del siguiente piso y a tu derecha encontrarás a tres tipos discutiendo cómo utilizar una lanzadora de cohetes. Mata al guarda con un disparo a la cabeza y apresúrate a conseguir el arma. Gira a la izquierda y verás lo que parece la parte superior de una "X" gigante en el lateral del edificio. Destroza el cristal con la pistola (es MUY importante que lo hagas) y arrodíllate frente al centro de la "X", a tan sólo un paso. Espera a que pase la nave asesina y ¡BOOM! Si fallas, simplemente utiliza otra arma, pero perderás montones de munición.

4 VENCER A LOS GUARDAESPALDAS DE CASSANDRA

A AE AP



A la izquierda del ascensor vecino hay una puerta que lleva hasta unas escaleras. Síguelas para llegar hasta la cima del edificio donde Cassandra y sus guardaespaldas te están esperando. Tan pronto como abras la puerta Joanna saldrá fuera y, tras una breve conversación, la batalla empezará. Ve hacia la izquierda y agáchate detrás del camino en pendiente para obtener un poco de cobertura. Ponte las gafas de visión nocturna y utiliza el CMP150 para matar a los guardaespaldas.

5 CITA EN LA PISTA DEL HELICÓPTERO

A AE AP

No te preocupes si no ves al Dr. Caroll; siempre que no esté muerto, aún puedes acabar el nivel. Tan sólo corre por los caminos que llevan afuera. Unos cuantos más y ya habrás llegado a la pista de aterrizaje del helicóptero. Tan simple como eso.





VILLA CARRINGTON: PRIMER REHÉN

1 SALVAR AL NEGOCIADOR

A AE AP



Desde arriba de los acantilados saca el rifle francotirador y mata a los dos guardas que están a punto de matar al negociador. En el modo Agente perfecto tú eres el negociador y debes deshacerte de los dos hombres rápidamente. Aprieta inmediatamente START para hacer aparecer tu inventario y saca tu pistola lapa. La sorpresa que producirá un ordenador que se convierte en pistola te concederá unos preciosos instantes para volarles la cabeza.

2 ELIMINAR A LOS FRANCOTIRADORES DE LA AZOTEA





En el modo Agente perfecto debes verlos para eliminarlos, pero en los otros puedes deshacerte de ellos casi sin molestias. Tras salvar al negociador da media vuelta y atraviesa el sótano, matando a cuantos se interpongan en tu camino. En el cruce gira a la derecha y apunta a los tipos de las azoteas. Deberías poder acabar con todos bajando hasta el último escalón y mirando por la esquina. Dispara al que está al otro lado del agua a tu derecha, ve a la izquierda en el cruce y deja inconsciente al que está en el tejado enfrente de ti (hazlo lentamente). Una vez hayas acabado con todos gira a la izquierda otra vez para alcanzar la pista del helicóptero donde hay algunos cachivaches almacenados. Dispara al más cercano y descubre un Devastator (en el modo Perfecto los jugadores deberán esperar un poco más para obtener esta arma).

3 ACTIVAR EL GENERADOR DE VIENTO

A AE AP

Necesitas devolver toda la luz al sótano. Desde fuera de la mansión, sube las escaleras y abre las puertas sin dejar de disparar a los esbirros de dataDyne. A tu izquierda hay unas escaleras que se pueden bajar; si giras la segunda a la derecha llegarás a la zona de comedor. Gira a la izquierda y baja por las escaleras de debajo de la cocina hasta una habitación alargada, donde debes aniquilar a los guardas antes de abrir la puerta a mano izquierda para ir al encuentro de más enemigos. Aquí las puertas dobles conducen al sótano.

En el modo Agente perfecto: sube desde el embarcadero y gira a la derecha (no a través de la puerta), machaca al francotirador de turno, sube las escaleras y entra por la puerta. Allí deberás acabar con los guardas que te esperan al otro lado y seguir las escaleras de debajo de la cocina, que están a la derecha.



VILLA CARRIGTON: PRIMER REHÉN

En el sótano, vigila en cada esquina por si aparecen enemigos armados. Sólo así podrás abrirte paso hacia los pequeños sistemas eléctricos a través de los caminos peatonales (una vez en el sótano sigue todo recto) con plena seguridad. Pulsa los botones de los dos pequeños sistemas eléctricos y vuelve por el sótano hasta el generador. Mata a los guardas, pon el interruptor en ON y listos: ¡se hizo la luz!

4 LOCALIZAR Y ELIMINAR LOS HACKERS DE DATADYNE





Mientras pruebas suerte en el sótano, te llega un mensaje: hackers informáticos están intentando robar información del instituto. Sólo tienes un minuto para encontrarlos y matarlos, así que ahí va una pista para ir rápido. Deja el sótano, sube las escaleras, gira a la derecha y sigue otras escaleras. Ahora deberías haber vuelto a la cocina. Corre por el pasillo de la derecha, pasa la caja de escaleras y entra en la habitación de la derecha donde están los dos programadores. Dales su merecido y sal de la habitación, sigue corriendo y sube por las escaleras que hay todo recto. Hay otro programador a tu izquierda, ¡pero no te cargues los ordenadores!

5 CAPTURAR AL GUARDA DE DATADYNE





Todo lo que debes hacer en esta misión es dejar K.O. a un pobre tipo para poder interrogarlo después. Cuélate detrás de él, desármalo y pégale un poco. Pero no le dispares cuando está en el suelo, los muertos suelen tener poco tema de conversación. Si la tentación es demasiado grande (¡sus cabezas se agitan cuando les disparas!), golpea a otro guarda.

6 SALVAR A CARRINGTON A AE AP

Es bastante sencillo, sólo debes abrir las puertas del sótano que está abajo del todo y aprovechar la bajada para cubrirte de los guardas de dataDyne que se esconden allí. El último deja caer una tarjeta de seguridad que abre la puerta que tienes enfrente y detrás de la cual Daniel Carrington está preso.



CHICAGO: SIGILO

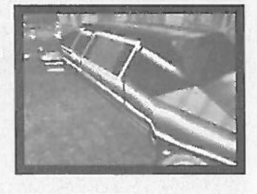
1 RECUPERAR EL EQUIPO PERDIDO — A AE AP

Tu primera prioridad es recoger tus cosas, que están en un desagüe para tormentas en los alrededores. Por desgracia, el camino hasta tu equipo está fuertemente patrullado. Mata al guarda desde tu posición de salida pero evita herir al civil, ¿acaso no tienes corazón? Atraviesa el pasaje y estate atento a un hombre con un chubasquero (está aquí o en el paseo adyacente a tu derecha), porque es un agente de dataDyne que está pidiendo a gritos las bofetadas que su madre jamás le dio. ¡Pero no destroces el mobiliario urbano! Aquí hay escondida una bomba espía y, si la quieres, debes empujar la basura encima de los barriles y hacerlos explotar (también los puedes enviar al edificio G5 y hacerlos estallar más tarde para una maniobra de distracción). Sigue en la zona del principio y ve matando a los guardas para hacer disminuir su número en las calles. El desagüe en cuestión está subiendo la calle de la cuesta, luego gira a la derecha una vez pasada la limusina y dos veces a la izquierda.

Ahora mismo estás encima de él. Mantente a mano izquierda y NO atraigas a los guardas del ascensor o lo cerrarán.

2 INSTALA UN LOCALIZADOR EN LA LIMUSINA





Hay dos maneras de hacer esto. O corres por la calle de la cuesta y encuentras, pasada la esquina, una limusina y le lanzas el localizador antes de que se vaya (tendrás que retroceder para no quedar atrapado en el tiroteo), o escoges la manera más segura. Hay un desagüe a la derecha del taxi que se puede abrir mirando hacia abajo, como si fuera una puerta. Entra y sigue la alcantarilla hasta donde están tus ítems. La limusina está a la derecha, ¡pero date prisa!

3 PREPARA LA RUTA DE HUIDA



¿Recuerdas el paseo adyacente donde estaba el agente de dataDyne con chubasquero? ¿Y la basura y los barriles? Pues vuelve allí (sólo debes girar después del taxi) y mata a todos los guardas que queden. Tienes que colocar tu mina de control remoto en la segunda puerta tapiada, porque te permitirá una vía de escape rápida para el siguiente nivel. Para una Falcon 2 doble (¡con mira telescópica!) debes encontrar un club nocturno y desarmar a los matones de dentro. Uno saldrá corriendo y abrirá una puerta que lleva a unas escaleras que conducen a su vez a dos pistolas (a pesar de que no valen mucho la pena).



CHICAGO: SIGILO

4 CREA UNA DIVISIÓN DE VEHÍCULOS

A AE AP



Cuidadosamente, vuelve hasta el taxi del principio y espera a que el robot de seguridad se marche con su patrulla. Saca tu reprogramador y quédate al lado del taxi para que la conexión no se rompa. Cuando se ponga en marcha tienes unos pocos segundos para cumplir este objetivo.



5 ENTRA EN EL EDIFICIO G5

A AE AP

Desde el paseo, donde ahora hay colocada una mina, mira a la izquierda y espera a que el taxi se estrelle contra ese molesto robot. Los guardas vendrán corriendo desde un paseo a mano derecha: sácalos de ahí si puedes utilizar el ascensor que ellos estaban vigilando.

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 DESTRUIR EL GENERADOR DE HUMEDAD



Cerca de la alarma hay una puerta, pero intenta mirar por el cristal y disparar al tipo que está en las escaleras. Cuando acabes con él, ve a por los tres guardas que protegen la terminal. Úsala para desactivar el campo de humedad. Fácil y rápido.



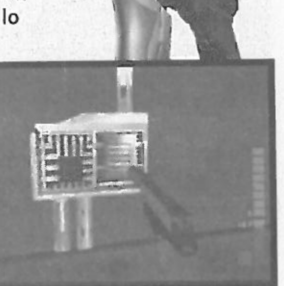


2 DESACTIVAR EL SISTEMA LÁSER

AE AP

Los dos primeros guardas son un verdadero tormento, porque tienen habilidades de camuflaje. Apártate y cuando oigas que abandonan su camuflaje, sal corriendo y mira a tu alrededor. Puedes conseguir un ítem extra golpeando al guarda tan pronto como aparezca. Hazte con su tarjeta de seguridad, abre la puerta y mata al guarda del final de la pendiente antes de cruzarte con más esbirros camuflados (usa el cristal como protección parcial). Pasa por la puerta (con la tarjeta de seguridad del guarda), pero asegúrate de que no te ven. Si alguien lo hace, DEBE ser destruido, porque los conspiradores huirán si suena la alarma. La alarma se encuentra al llegar a la derecha pero, desgraciadamente, no puede destruirse. Espera ahí a todos los guardas que quieran activarla.

Ahora camina hacia esos cuatro paneles que hay en el suelo y apágalos. El láser de seguridad estará desactivado.



EDIFICO G5: RECONOCIMIENTO

3 FOTOGRAFÍA LA REUNIÓN DE LOS CONSPIRADORES — A AE AP

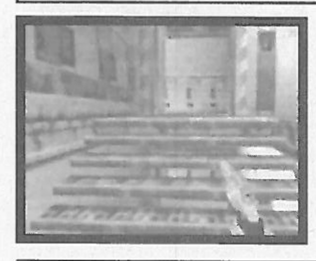
En la habitación con la alarma y los paneles de control del láser hay unas escaleras que conducen a un paseo. Camina LENTAMENTE cuando pases por delante de la puerta cerrada y busca un guarda solo a la derecha. Dispárale a la cabeza y ve a la derecha, porque su amigo vendrá a investigar. La parte peliaguda llega ahora, porque debes aparecer y golpearle antes de que le dé tiempo a poner en marcha la alarma. Una vez esté fuera de combate ve hasta el final de este travesaño tan estrecho y Joanna mencionará la cámara espía. Mejor que la saques ahora. Sírvete de ella y la escena se pondrá en funcionamiento. Luego comprueba que tienes el equipo, ¡no te vayas a marchar sin él!

4 RECUPERA LOS ARCHIVOS DEL DR. CAROLL DE LA CAJA FUERTE — A AE AP

Abandona tu posición actual y dirígete detrás de unas puertas que hay al final y que llevan a unas escaleras plagadas de fuerzas de seguridad. Encárgate de ellas (y no te preocupes si se activan alarmas en esta zona). Con el campo libre adéntrate por la siguiente puerta y sube las escaleras hasta que veas un muro de ladrillo. Ése será tu camino de huida, pero ahora limítate a entrar en la habitación con una caja de seguridad enorme. Usa el decodificador en la pantalla de la derecha de la caja fuerte, aunque te avisamos que tardarás un buen rato. Esto conlleva que al cabo de poco los guardas invaden la zona pero, por suerte, puedes utilizar la puerta como escudo. Elige entre ponerte detrás del pilar o quedarte al lado de la puerta, abriéndola y cerrándola para parar los disparos que llegan. Espera a una pausa en el ataque excepcionalmente salvaje antes de recuperar los archivos.



5 SALIR DEL EDIFICIO — A AE AP



Muy simple, siempre que no te pongas a pasear y a perder tiempo. El equipo de tu instituto puede conseguir abrirte una salida (hay una al final del pasillo que está en dirección contraria a la caja fuerte), o sino puedes hacerlo tú mismo. De todas maneras, hay muchas salidas, ¡así que date prisa!

ÁREA 51: INFILTRACIÓN

1 APAGAR EL RÁDAR AÉREO DE DETECCIÓN



MIRA la primera parte de la grabación y verás que hay un guarda que camina hacia la derecha. Dale suficiente tiempo para que desaparezca y salta el resto con START. Como las escenas grabadas son a tiempo real, puedes salir automáticamente a su encuentro. Mata a los dos guardas de la derecha (uno de ellos intentará activar una torre de defensa) y ve a por el tercero. Hay una torre de defensa activa en una esquina muy cercana, así que muévete suavemente hacia la pared para que Joanna se deslice y pueda ver la punta del barril. Dispárale. Repítelo con el de la izquierda y ataca la torre con tu Falcon 2. Dirígete hacia el túnel (detrás de la torre) y mata a los seguratas que veas al aire libre. Con mucho cuidado acaba con los guardas (sería una buena idea crear algún tipo de ruido y volver corriendo dentro del túnel para ver si han "aparecido" nuevos guardas en esta sección). Ésta es una zona muy difícil, así que cuando antes te la saques de encima, mejor.

Justo a la izquierda del túnel hay un agujero en la alambrada que es tu pasaporte para entrar en la base, pero aquí hay minas POR TODAS PARTES. Entra, gira a la derecha, sube por el montículo de nieve, dirígete a la izquierda y sigue adelante mientras mantienes apretado el botón lateral para pegarte a la pared hasta que llegues al pasaje pequeño. Si quieres la lanzadora de cohetes debes dirigirte a la pista del helicóptero, aunque tendrás que arreglártelas con una mina que hay cerca. Lanza una granada entre la "H" y la pared (cuando hayas acabado con los guardas) para hacerla detonar. Una vez hayas pasado por el hueco gira a la derecha y espera a que aparezca un guarda. Mátalo, y a cualquier otro que haya por ahí, y entonces gira a la izquierda. Estarás detrás de las pistolas de seguridad y en perfectas condiciones para destruirlas. Ve a la derecha, baja los escalones y dispara a la pistola que hay montada en la pared. Destruye la moto en la que esta trabajando ese hombre para quitarlo de en medio y consigue su tarjeta de seguridad. Ahora baja las escaleras, abre la puerta y dispara a todas las cajitas pequeñas que hay en la pared. La alarma se disparará y los láseres se pondrán en marcha, pero tú sigue disparando y coloca los explosivos. Escápate, disparando a todo lo que se mueva, y vuelve a refugiarte en tu agujero. ¡Misión cumplida!

2 COLOCA EL ELEMENTO DE COMUNICACIÓN EN LA ANTENA

A AE AP

Vuelve por el túnel hasta la zona de las motos y, sobre todo, la antena. Busca restos del equipo de vigilancia y, si no destruiste la pequeña pistola montada en la pared, hazlo ahora. Pulsa el botón de debajo de la antena para bajarla y quita el aparatejo que hay en la punta. Esto puede alertar a más guardas, así que prepárate para atacar si aparecen en la puerta. Uno de ellos lleva una MagSec 4 doble.

3 DESACTIVAR TODOS LOS ROBOTS INTERCEPTORES

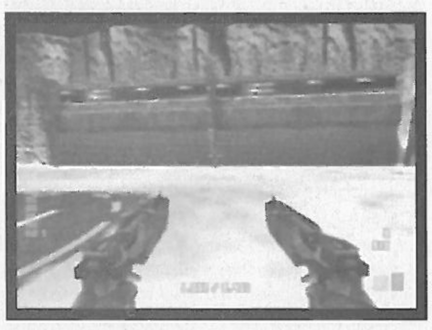
A AE AP

¿Ves esas preciosas motos relucientes? Pues tienes que destruirlas (ay). En otros niveles de dificultad puedes pasear con ellas pulsando dos veces el botón B, pero si quieres ser el mejor no puedes permitirte este placer. Venga, apunta y dispara, no tiene más secreto.

4 LLEGA AL ASCENSOR DEL HANGAR

A AE AP

Espera, ¿pero qué es esto? La última moto (a la izquierda de todo) no tiene que ser destruida: ¡fiesta loca! Pulsa dos veces el botón B para subirte y ve hasta el bloque de la torre donde estaban los guardas, baja (otra vez el botón B dos veces), escala y aprieta el botón. Las puertas de abajo se abren y debes conducir hasta las contraventanas de metal (hay un panel a la izquierda y puedes llamar al ascensor, pues tienes la tarjeta). De todas maneras hay un montón de guardas esperándote abajo, así que pon la moto al fondo para que te sirva de escudo y aléjate de ella y de los barriles. Elimina a los guardas para completar este objetivo.



5 CONTACTAR CON EL ESPÍA

A AE AP

Hay una rampa que lleva hasta un ascensor, tómalo y encontrarás más guardas en la planta en la que se para. Cuando encuentres guardas que corren para cubrirse detrás de cajas y objetos, dispárales para evitar que lleguen a su destino. Si no, cúbrete y deslízate hasta que los tengas justo a tiro. Desde aquí baja y abre una puerta para encontrarte con el agente.



ÁREA 51: RESCATE

1 DESTRUIR LOS ARCHIVOS DEL ORDENADOR





Desde el agujero de la pared, ve a la derecha y hacia arriba de la cuesta hasta una puerta que hay a la izquierda. Ve hasta la terminal del ordenador y usa la conexión de datos para apagar las luces y crear alboroto en el edificio. Debajo de la cuesta de enfrente te quieren felicitar dos guardas: espérate en cualquiera de los dos los lados y dispara tranquilamente con la Falcon. Atraviesa la puerta de la izquierda y mata al tío que hay ahí (aunque nosotros preferimos darle una bofetada). Destruye la máquina para desactivar la pequeña pistola que hay en la habitación de enfrente. Entra en la habitación, mata a los dos tíos antes de que puedan volver a poner en marcha la pistola e inocula el virus otra vez, pero ahora en el interior de la terminal central. Si oyes las puertas, no te preocupes: no son guardas, sino los efectos del virus. De vuelta al pasillo encontrarás una puerta a la derecha que ya no está abierta y dos guardas en estado de pánico. Mátalos y dispara a la terminal del ordenador para completar tu misión.



2 ENCUENTRA PRUEBAS DE LA CONSPIRACIÓN

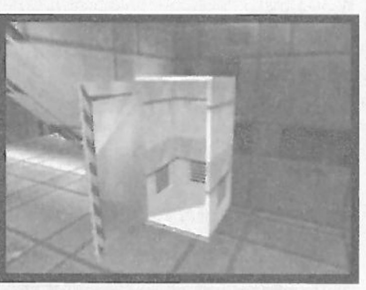


Lo primero que debes hacer es limpiar la área de guardas. Te aconsejamos que te cueles por la rampa y mires a la derecha para que no te coja desprevenido un guarda entre dos filas de objetos. Luego corre hacia la derecha para matar a su compañero. Justo después de la esquina donde está, hay un arma explosiva en el espacio que debería ocupar una caja. Retrocede y dispara para descubrir una nueva Falcon 2. Luego, desde la cuesta donde empezaste, mata a los guardas que siguen con la Dragon, para que todos acudan a ti y puedas matarlos. Luego sube en ascensor y sigue machacando guardas, y vigila que no queden supervivientes antes de abrir las puertas a la izquierda del ascensor. Hay más seguridad arriba, así que retrocede y deja que bajen ellos hasta el almacén, donde les estarás esperando. Empuja esas cajas de explosivos flotantes hasta los caminos de arriba (están otra vez al principio) y colócalos en la estrella marcada en la pared por tu eficiente compañero. Retrocede y dispara para destruir las dos cosas. Aparecen más enemigos, así que no dejes de disparar.

ira a la izquierda y seguramente llegarás hasta una puerta larga y oscura rodeada por dos puertas más claras. Dispara a través del cristal al guarda y al técnico del laboratorio antes de entrar en la habitación a mano derecha (donde suelen estar las pruebas). Comprueba que nadie se acerca y levanta rápidamente las unidades contenedoras empujando los paneles que hay fuera (de tanto en tanto aparecerán guardas, así que estate atento al ruido de puertas). Conecta el escáner de rayos X y busca el cuerpo de un alien. No desistas y posiblemente el escáner lo identificará.

3 OBTENER Y USAR UN DISFRAZ DE TÉCNICO DE LABORATORIO A AE AP

La localización del disfraz depende del nivel de dificultad en el que estés jugando. El modo Agente tiene al técnico esperando convenientemente al otro lado del muro que destruiste con esos explosivos, pero otras opciones no son tan consideradas.

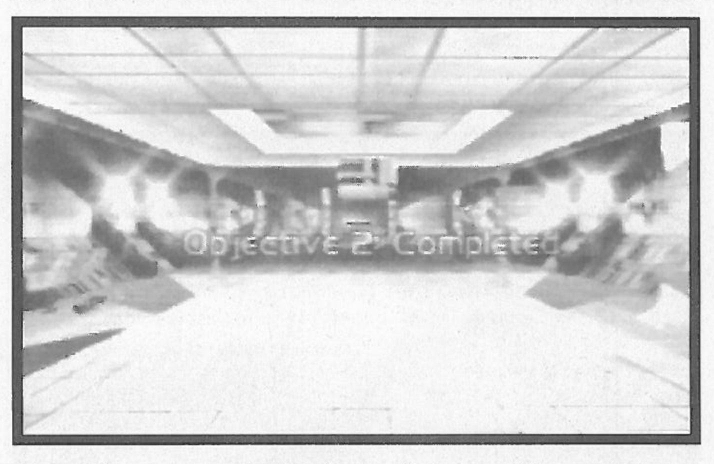


Ábrete paso hasta el pasillo (a la derecha del agujero en la pared) y llegarás a dos puertas metálicas a cada lado del corredor justo antes de la puerta más oscura que da sobre una plataforma de almacenaje. Las anteriores llevan a dos lavabos, pero están cerradas. Abre la puerta de la plataforma y mata a los guardas presentes (tira hacia atrás cuando te hayan visto y deja que se acerquen). Luego sigue el camino y párate delante de la puerta a mano derecha. Mira hacia fuera y verás dos travesaños, uno de los cuales lleva a un aparato de ventilación. Síguelo (¿te suena?) y déjate caer. Ve a las duchas sabiendo que, si no encontraste a los guardas antes, ahora estarán ahí. En el modo Agente Especial hiere al técnico después de encontrarlo para que te dé su chaqueta. En el modo Perfecto tendrás que buscar en las taquillas (hay unas pocas antes de las duchas, y otras embutidas dentro).



ÁREA 51: RESCATE

4 CONSEGUIR ACCESO AL LABORATORIO DE AUTOPSIAS A AE AP



Una vez hayas conseguido el disfraz no olvides que debes ponértelo desde el inventario o no servirá de nada. Tienes muy poco tiempo para correr hasta el agujero que hiciste y pasar a través de la primera puerta plateada de la derecha. Asegúrate de que no llevas armas y de que te has puesto el uniforme antes de hablar con el guarda que hay al final de todo o no te dejará pasar. (Nota: si tienes otras misiones pendientes, el guarda no estará aquí).
Una vez dentro de la habitación mata al amable caballero que te permitió el acceso, corre hacia el hombre de la puerta y gritará que eres un impostor. Abre la puerta (o deja que él lo haga por ti) y entra en el laboratorio de autopsias. Mata a uno de los chicos que hay allí para conseguir su tarjeta de seguridad y vuelve al pasillo central.

ÁREA 51: RESCATE

5 UTILIZA LA LLAVE DEL LABORATORIO

A AE AP

Ve hacia la derecha (lejos del agujero) hasta otra puerta plateada, todo recto. Ahí está el laboratorio. Mata a los guardas que deambulan por ahí y uno dejará caer una tarjeta de seguridad. Abre con ella la puerta donde se encuentra el alien y disfruta de la escena animada.

ÁREA 51: HUIDA

1 LOCALIZAR EL BOTIQUÍN DE TECNOLOGÍA ALIENÍGENA



Cuando hayas cruzado la pasarela, a la derecha verás una hoja de vidrio templado. Justo enfrente hay un barril; deslízalo por el suelo y apártate de modo que puedas volarlo sin resultar dañado. El vidrio se hará añicos, con lo que podrás llegar a la consola y abrir las puertas de seguridad que quedan a tu izquierda. Detrás está el Botiquín.



ÁREA 51: HUIDA

2 CITA CON EL ESPÍA

A AE AP

De hecho, lo primero que debes hacer es llevar a tu pequeño amigo alienígena a un sitio seguro, lejos de todos esos guardas. Puedes obtener una Falcon 2 doble al principio dejando el carro y volviendo al laboratorio: las dos pistolas están en el suelo. Vuelve hacia el alien y recógelo pulsando B. La mejor manera de recoger el carro es por el lado, porque hace que pasar por las puertas sea MUCHO más fácil (se abren automáticamente, pero sólo cuando Joanna está suficientemente cerca, así que gira el cuerpo si hace falta). Sal corriendo de esta aérea hasta el pasillo central, lejos del gas mortal, y gira a la derecha. Tienes que deshacerte de dos técnicos de laboratorio antes de pasar por una puerta marrón y bajar a la izquierda, donde encontrarás una habitación minúscula donde Joanna deja automáticamente al extraterrestre. Si puedes hacerlo en menos de 36 segundos serás recompensado con unas cuantas minas de control remoto (están dentro de una caja, después de la habitación que sirve de contenedor).

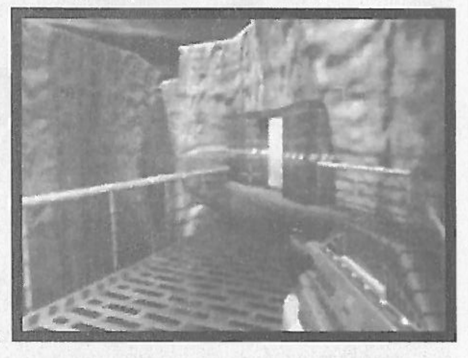
Para la cita en sí, vuelve a las dos habitaciones contenedoras y en la que hay a mano derecha encontrarás una salida que Joanna ha desbloqueado para ti. La habitación se abre hacia la derecha con algunos guardas rebosantes de energía: utiliza el hueco para cubrirte. Los barriles explotarán si disparas lo suficiente, así que no te prives si los enemigos están cerca. Abre la puerta plateada y sal al paseo que lleva a la otra montaña, que también está repleta de secretos (Joanna sólo llegará aquí en modo Agente). En el camino hay muchas puertas automáticas (pasa por este trozo despacio). Gira a la derecha y recorrerás un camino donde hay enemigos que buscan a tu compañero y usa todo lo que encuentres para cubrirte de sus balas. En la habitación grande te llamará desde la esquina que hay a la izquierda.



ÁREA 51: HUIDA

3 LOCALIZAR EL HANGAR SECRETO — A | AE | AP

Cuando te hayas encontrado con Jonathan, avanza hacia la derecha y ten cuidado con el ataque sorpresa. Debes retroceder por la pasarela y entrar en la otra parte de la base, así que da media vuelta y conduce a tu camarada por las puertas automáticas de vuelta al punto en que lograste el Botiquín/escudo. Llena de plomo a los guardianes que te esperan antes de cruzar el puente. Sal corriendo, coloca el Super Dragon en su función secundaria (Lanzagranadas) y lanza unas cuantas en cuanto abras la puerta, ya que tienes un comité de bienvenida al otro lado.



ÁREA 51: HUIDA

Cuando llegue Jonathan necesitará que le cubras mientras fija explosivos plásticos a la pared: no dejes de mirar a la puerta que sirve de salida del puente. Cuando te pida que despejes el camino hazle caso. Aparecerán más enemigos por la pasarela, así que dispara mientras retrocede y baja por la rampa hasta entrar en el hangar.



4 REANIMA AL GUARDAESPALDAS MAIAN — A AE AP



Debajo hay una gran puerta. Ábrela y verás al alien que escondiste hace un rato y también una escena explicatoria. Eso siempre y cuando estés en el modo Agente. Si te encuentras en un modo de mayor dificultad, deberás reanimar al alienígena con el Botiquín que tienes en el inventario. Mientras hace su trabajo, deberás acabar con los vigilantes que han dado con vuestro escondrijo (vienen de los laboratorios de criogenética), hasta que el Maian esté curado.



5 HUÍDA DE ÁREA 51

A AE AP

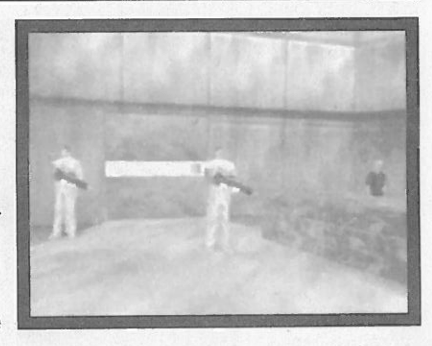


¿Así que al simpático alienígena le gustan que le llamen Elvis? Ver para creer... De todos modos, debes pillarlo fuera de aquí. Vuelve al hangar y localiza el platillo volante; entre los tres entablaréis una conversación para decidir el modo de salir. ¡Asegúrate de que ningún guardián os sigue hasta ese punto! Parece ser que en la nave sólo podéis salir dos; el otro debe abrir las puertas del hangar y escapar por su cuenta. Lo más normal es que Jonathan muestre su acuerdo. Hay dos formas de completar esta última tarea: puedes dirigirte al agujero de la pared y matar a todo lo que intente pasar por allí, de modo que el bueno de Jonathan tenga tiempo para abrir la puerta, o bien utilizar tú mismo las consolas antes de que él las alcance. Si no muere, tú acabarás más rápido (si se lee el mensaje "Consola Inoperativa" sigue intentándolo). De vez en cuando (muy de vez en cuando), Joanna será la que decida acceder a los ordenadores para abrir las puertas. Utiliza las consolas que hay al final de la pasarela para conseguirlo, y después sube a la moto para escapar.



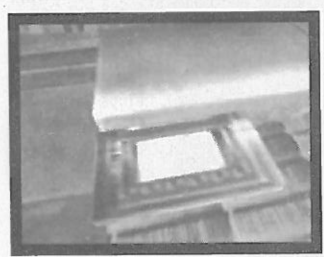
BASE AÉREA: ESPIONAJE

1 OBTÉN EL DISFRAZ Y ENTRA EN LA BASE — A AE AP



Para entrar en la base debes ir disfrazado con el uniforme de la azafata, pero para conseguirlo deberás armarte de paciencia.
Equipa a la ballesta con su función principal (de modo que sede a la gente en lugar de matarla), y escúrrete hacia el guardián cuando te dé la espalda. Noquéalo y róbale el arma; espera a que llegue la azafata e irrumpe de improviso. NO entres en el túnel para dar con ella, ya que puede que mueras de un disparo (aunque también hay unas cuantas Minas de Proximidad). Déjala y róbale el uniforme, colócatelo mediante la pantalla de inventario y, después, entra en la base.
NOTA: En el modo Perfecto, habrá un vigilante al lado de la salida, y otro al lado de la alarma, además del que saldrá del edificio.

2 FACTURA EL EQUIPAJE — A AE AP

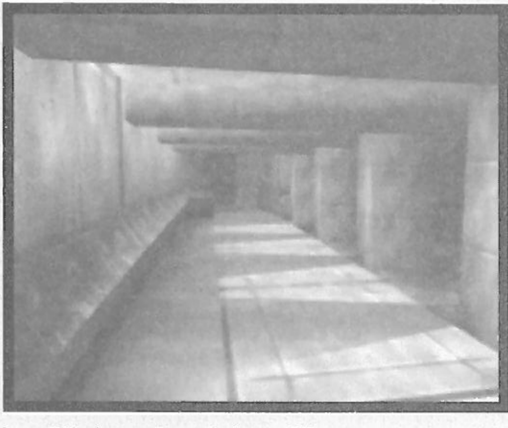


Justo detrás del lugar por el que empezaste la misión hay una puerta. Ábrela y entra en el ascensor de la derecha; sube a una sala en la que hay dos tipos. Duérmelos y hazte con el maletín del rincón (lo necesitarás más adelante). Después de la recepción del edificio, avanza por el vestíbulo hasta el ascensor y baja un piso para dar con la cinta transportadora. Selecciona el maletín y colócalo sobre la cinta para que ésta lo arrastre. ¡Así de fácil!

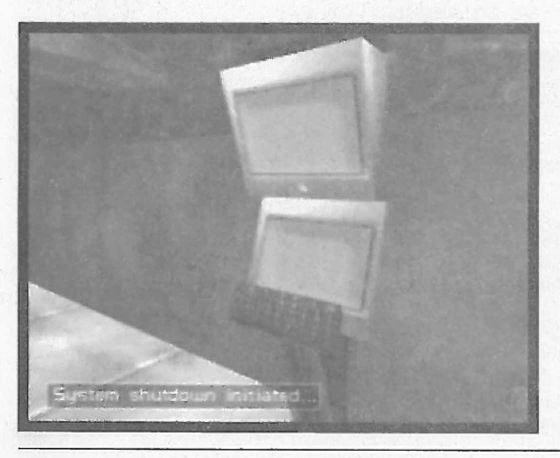


3 TRASTOCA EL SISTEMA DE CONTROL DE SEGURIDAD

A | AE | AP



Una vez la maleta esté en la cinta, dispones de muy poco tiempo para llegar al sistema de control. Cruza la puerta que hay más cercana a la cinta y corre hasta pasar la escalera mecánica para entrar en un vestíbulo; corre por el pasillo y llegarás a una escalera. Súbela y pulsa a toda pastilla unos cuantos botones en la consola del ordenador antes de abalanzarte sobre el vigilante de la esquina y matarlo. Da media vuelta y acaba con el otro tipo. De este modo, todo irá bien.



BASE AÉREA: ESPIONAJE

4 OBTENER LOS PLANES DE VUELO EN LA CAJA FUERTE





Desde esa posición deberás bajar la escalera, pero espera, ya que las fuerzas de seguridad NSA han entrado en el edificio. Atráelos al piso de arriba, donde puedes ponerte a cubierto, y atácalos desde lugar seguro. Después baja al piso hasta la sala del ascensor, pero avanza por el pasillo lateral y mata al tipo de la NSA para hacerte con su Magnum DY357. Después, continúa en la dirección que llevabas antes y te encontrarás con más enemigos en la sala que bajo la escalera mecánica. Acaba con ellos y abre las puertas de madera que hay en la esquina derecha y que conducen a unas oficinas. Utiliza el Detector de Amenazas del K7 Avenger para localizar la mina que hay en la segunda oficina y que podría hacerte daño; dispárale desde lejos de modo que el cristal se haga añicos. Cruza por ahí y el interruptor que hay en la esquina de la sala abrirá la caja fuerte para que puedas hacerte con los planes de vuelo. Si necesitas un camino más rápido para llegar al Air Force One, sube en el ascensor, espera, y volverá a subir hasta la plataforma de entrada.



BASE AÉREA: ESPIONAJE

5 EMBARCA EN EL AIR FORCE ONE

A AE AP

Embarcar en el avión presidencial no será tarea fácil, pero es posible. Desde la terminal, baja por el vestíbulo y gira siempre a la derecha hacia el ascensor que te conducirá al Air Force One. Dispara al panel para sobrecargar los láseres. Para subir a lo alto del avión, busca la escalera que hay en un extremo y sube. Los ascensores también van bien, y pueden conducirte a los planes de vuelo, por si te habías olvidado de ellos.

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

1 LOCALIZAR Y RECOGER EQUIPAMIENTO



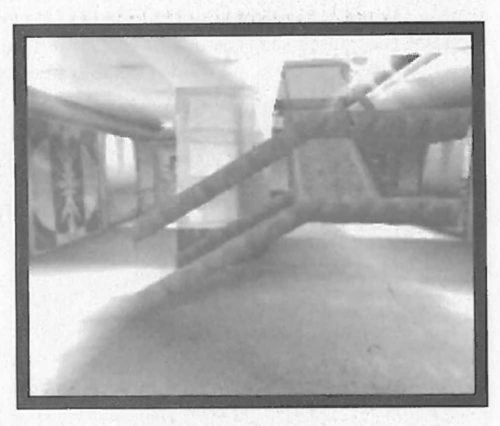
Aunque en realidad no deberías hacerlo, cruza la puerta estampada y golpea a los chicos de los servicios especiales hasta que pierdan el sentido para birlarles sus tarjetas. Ahora puedes abrir las puertas estampadas que hay al otro lado para conseguir una Double Cyclone. De momento prescinde de estas bellezas y avanza en dirección opuesta hacia el otro extremo del avión; busca una rejilla en la parte izquierda (estará en el suelo, escondida a tu derecha. Quizá debas agacharte). Ábrela y baja a este tramo inferior; golpea a los dos miembros del personal de cocina antes de desarmar al vigilante que hay en la última sala (escóndete detrás de la caja y deja que se acerque; golpéale mientras recarga). Hazte con su arma y su tarjeta y, después, abre la trampilla mediante el panel que hay a la izquierda; así podrás ver tus ítems.

Si quieres acelerar los procedimientos en la siguiente misión, pulsa el botón que hay frente a la hoverbike y bajará, de modo que podrás utilizarla en el nivel siguiente.

2 LOCALIZAR AL PRESIDENTE



De vuelta en la cocina, busca un pequeño hueco entre las dos salidas y pulsa el panel de control de la derecha. Cuélate dentro y sube a la cocina superior que está al lado de la salida. Abre la puerta estampada que hay enfrente y sube por la escalera: el Presidente está en la sala que tienes justo detrás.

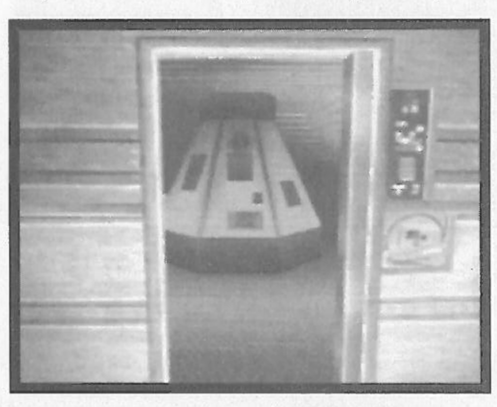


AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

3 LLEVA AL PRESIDENTE A LA CÁPSULA DE ESCAPE — A AE AP



Debes meter al Presidente en la cápsula de escape a toda prisa, ya que los hombres de Trent han subido al avión y han pillado a las fuerzas con la guardia baja. Los Double Cyclones te irían de perlas en este instante, pero debes conservar su munición, así que decídete por la ametralladora lapa. Quédate en la escalera y dispara a los hombres de Trent mientras aparecen tanto por la izquierda como por la derecha. Cruza la puerta estampada que hay a la izquierda, donde estaba la rejilla. El tubo largo que ves a la izquierda en la sala siguiente es el cordón umbilical que debes destruir lo antes posible. Avanza por un par de salas y, en la más grande, selecciona el Empuje de Combate para que todo se mueva más despacio. De hecho, Joanna esquiva y conduce a mayor velocidad de lo habitual. De esta forma puedes acabar con los dos rubiales que Trent tiene a su lado (el muy listo está escudado, de modo que sólo puedes asustarlo) antes de que se percaten de lo que está pasando.



Abre la rejilla y prepárate para enfrentarte a los malos de este tramo; piensan que eres una amenaza. Cuando el Presidente esté en la cápsula, la misión habrá sido un éxito.

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

4 ASEGURAR LA RUTA DE VUELO DEL AIR FORCE ONE

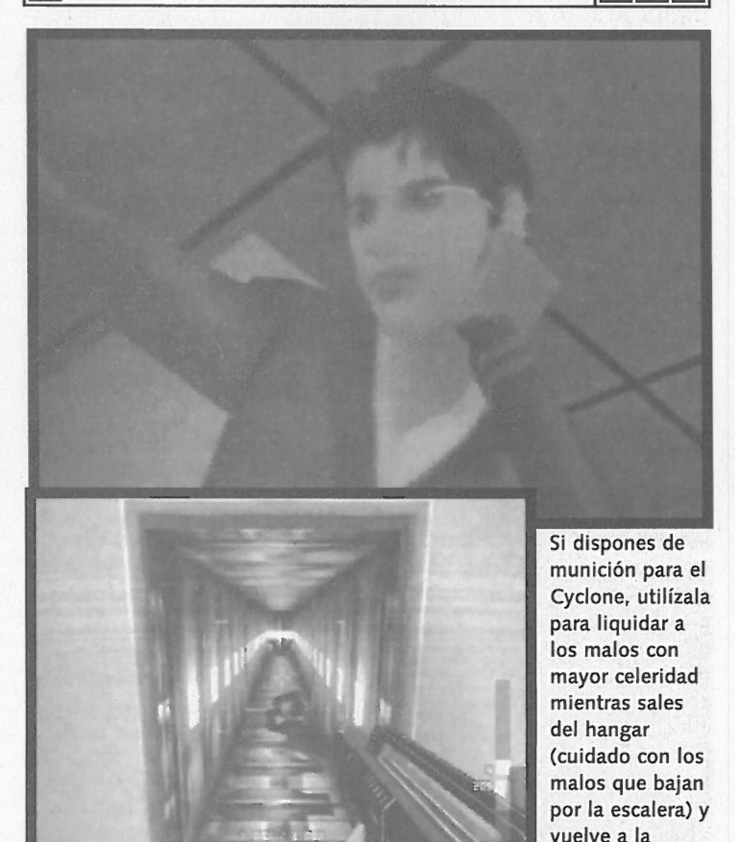




Aunque en la lista aparece con el número cuatro, sólo puedes activar el piloto automático cuando hayas superado el cordón umbilical. Sube por la escalera de la izquierda y detrás de la sala del Presidente verás la cabina. Utiliza el Empuje de Combate para poder acabar con los vigilantes que quedan; cuando estés en la cabina, busca el botón que hay entre los dos asientos. Púlsalo y misión cumplida.

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

5 ALEJAR AL OVNI DEL AIR FORCE ONE — A | AE | AP



Si dispones de munición para el Cyclone, utilízala para liquidar a los malos con mayor celeridad mientras sales del hangar (cuidado con los malos que bajan por la escalera) y vuelve a la salida del nivel, donde está el cordón umbilical. No dudes cuando mires dentro, ya que habrá un par de enemigos que habrán caído, si bien estarán a punto de sufrir la peor de las muertes. Lanza la Mina con Temporizador y, cuando explote, la misión habrá finalizado.

LUGAR DEL ACCIDENTE: ENFRENTAMIENTO

1 RECOGE EL ESCÁNER MÉDICO PRESIDENCIAL



Lo encontrarás entre los restos del Air Force One y, como era de esperar, por la zona patrullan unos cuantos guardias. Avanza hasta superar la cápsula de escape y al final te verás obligado a girar a la derecha. Con el Rifle Francotirador puedes acabar con los vigilantes y, después, iniciar la búsqueda. Si haces mucho ruido llamarás la atención de otros guardias. El escáner médico suele estar al lado de la cabina.



2 ACTIVA RADIO DE SEÑALES



Es mejor que hagas esto primero, ya que la cápsula está cerca de la salida. También ayuda el hecho de que bajaras la moto en el avión, ya que estará esperándote por aquí. Si quieres unas cuantas minas de proximidad (¿quién no las va a querer?), corre hacia un pasadizo estrecho, pero espera con el Falcon 2 en ristre. La mira te permitirá acercar el enfoque y acabar con los tres vigilantes que patrullan, de modo que no correrás peligro al cruzar el pasadizo hacia el tronco que atraviesa el barranco. ¡También podrás hacerte con sus armas! Cruza el tronco para encontrar a Elvis y te dará las minas. VIvamos a la misión. Regresa por donde has venido y avanza por la zona a medida que gira hacia la derecha; ve despacio, ya que tienes guardianes tanto enfrente como al doblar la esquina. La cápsula está hacia la izquierda, después del lugar en que están los vigilantes. Párate en frente y pulsa B para activarla (deberás bajar de la moto para conseguirlo).



LUGAR DEL ACCIDENTE: ENFRENTAMIENTO

3 DESCONECTAR EL MECANISMO DE OBSTRUCCIÓN ENEMIGO



Vuelve a la cápsula y sigue avanzando; rodea el banco de nieve de la derecha y encontrarás un pasadizo pequeño. Busca a un vigilante que patrulla y liquídalo con el Rifle Francotirador (para evitar que se balancee) y, a continuación, desenfunda el K7 Avenger y colócalo en posición de Detector de Amenazas. Detectará a las armas automáticas que hay más adelante, justo hacia donde te diriges (pero no te preocupes, ya que están al otro lado de la montaña). Cabe destacar que el clon del Presidente y el propio dirigente pululan por esta zona. Si te encuentras frente a la montaña alejada (por donde se aprecia a las armas automáticas), hay un túnel a tu izquierda que conduce al Presidente, mientras que el pasillo que queda un poco más alejado, hacia la montaña (también a la izquierda), conduce a un agujero en el que se oculta el clon del presi, al cual podrás liquidar de un tiro. Pero volvamos a la nave alienígena...

Avanza en línea recta y liquida a los vigilantes que patrullan tanto sobre el hielo como en el camino. Cruza el túnel. Llama la atención de los guardias que hay en la salida y vuelve a introducirte en el túnel a la carrera; cuando los hayas matado, utiliza el K7 Avenger para localizar las armas. A estas alturas, las bolas de nieve provienen de dos guardianes que protegen la nave espacial; mátalos, coloca dos minas (una en la parte trasera y dos a los lados), y apártate antes de hacerlas estallar (puedes disparar a una para desencadenar la detonación, si te viene en gana). Si todavía aguanta, dispara balas normales hasta que explote.

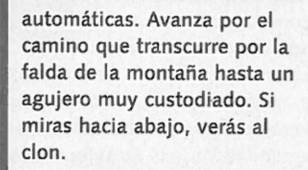


LUGAR DEL ACCIDENTE: ENFRENTAMIENTO

4 JUBILA AL CLON DEL PRESIDENTE

A AE AP

¡Todo indica que han conseguido clonar al mismísimo presidente! Debes liquidar a este fantoche, así que utiliza el escáner para localizar a ambos hombres. El impostor está en el lugar en que detectaste las armas



automáticas. Avanza por el camino que transcurre por la falda de la montaña hasta un agujero muy custodiado. Si miras hacia abajo, verás al clon.

LUGAR DEL ACCIDENTE: ENFRENTAMIENTO

5 LOCALIZA Y RESCATA AL PRESIDENTE | A | AE | AP



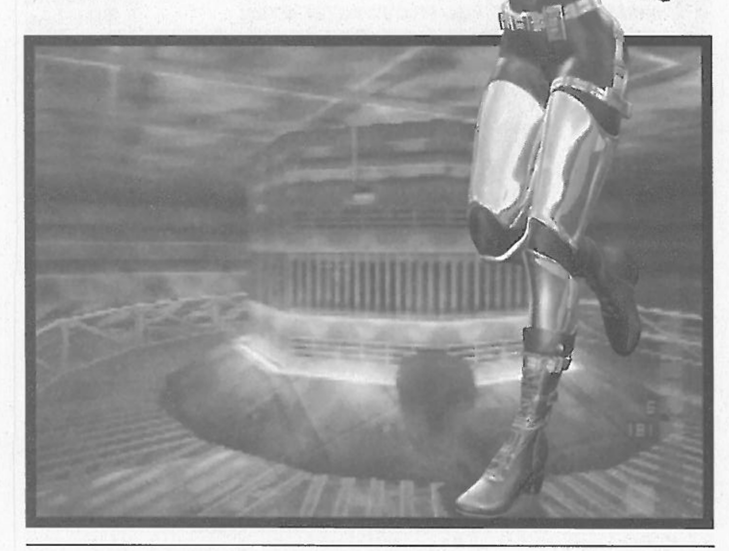
Regresa por el camino y gira a la derecha para dar con un pequeño túnel en la esquina (lo más probable es que no lo vieras antes, ya que estabas enfrentándote al guardián). Entra y empieza a bajar por la pendiente de la izquierda. Échate a correr en cuanto aparezcan los robots. Utiliza las Minas de Proximidad que te dio Elvis si no quieres morir bajo el fuego enemigo. Desde un punto más elevado, mira hacia abajo y verás a Trent al lado del Presidente real; dispárale hasta que se quede sin munición y el Presidente estará a salvo. Si eres lo bastante rápido como para bajar a la carrera y desarmar a Elvis, puede que consigas su Magnum DY357. A mitad de la pendiente que conduce al Presidente, el camino se bifurca y se aleja hacia la izquierda. Ve por ahí y cruza la nieve a la carrera. Ladéate para ir más rápido y esquivar las balas enemigas. Al final, te encontrarás con Elvis.



PELAGIC II: EXPLORACIÓN

1 DESARMAR LA FUENTE DE ENERGÍA PRINCIPAL | A | AE | AP

Escabúllete hasta la puerta que tienes delante y echa un vistazo al guardián del otro lado. Saca la mira telescópica y apunta a la cabeza del tipo. La bala atravesará el cristal y lo matará al instante. Ésta es la clave para completar el nivel. Dirígete a otra puerta tras la que hay guardianes y dispárales a través del cristal. Sonará la alarma y aparecerán más enemigos que vienen a saludarte, pero tienes un panel más adelante que desconectará la alarma. La próxima puerta de la izquierda conduce a la fuente de energía principal. Acaba con los pocos guardias que hay en esta zona y mira a la parte alta de tu Escáner de Rayos-X para saber qué paneles deberías empujar para abrir la escotilla que hay abajo. Cuando el mensaje confirme que se han abierto los cierres, baja por la escalera y agáchate justo delante del tubo largo. Desconéctalo y vuelve por donde viniste.



PELAGIC II: EXPLORACIÓN

2 PROTEGE LOS LABORATORIOS Y LOS DATOS DE INVESTIGACIÓN

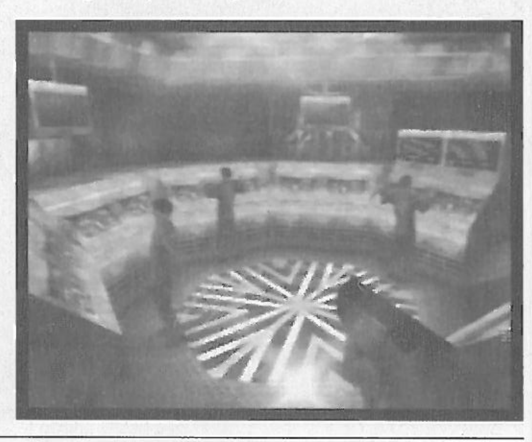


Avanza por el pasillo corto hasta llegar a otra puerta. Sube un tramo de escaleras hasta que te descubran; corre de vuelta y colócate detrás de la puerta para esperar a los vigilantes que van a por ti. Mátalos y sube de nuevo. En las dos salas de los lados hay un total de tres científicos; pégales (pero no los mates) y róbales sus discos de ordenador. Cuando tengas los tres, habrás completado la misión.



3 DESACTIVA EL GPS Y EL PILOTO AUTOMÁTICO A AE AP

Vuelve a salir y dirígete hacia la escalera; sube a lo alto. En la sala de control, Joanna conseguirá que los operadores desconecten el GPS y el piloto automático, pero un hombre sacará una pistola mientras los otros trabajan, así que asegúrate de que muere. Puede que entren más guardianes, así que prepárate para la acción.

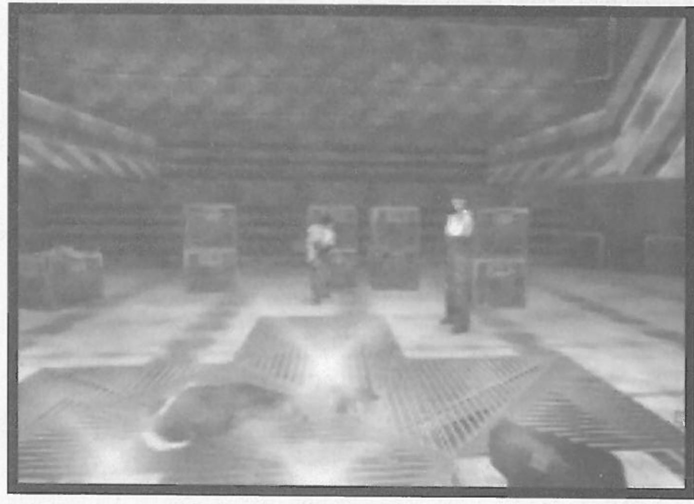


4 ACTIVA EL ASCENSOR DEL ESTANQUE LUNAR



Llega la hora de despejar el camino que conduce al vehículo subacuático en el que escapaste con anterioridad. Baja por donde has venido pero, tras el segundo tramo de escalones, gira a la izquierda y luego otra vez a la derecha para tomar parte en una zona de batalla auténtica. Hay vigilantes POR TODAS PARTES, pero puedes acabar con todos ellos sin problemas si disparas a través de las ventanas de la puerta. Cuando hayas despejado una entrada, regresa a la fuente de energía principal. Sal por la puerta que hay frente a la trampilla y tira por la izquierda en la encrucijada, sube la escalera, gira a la derecha y al final llegarás a una puerta a la izquierda. Cuando los guardias se percaten de su presencia, liquídales desde detrás de la puerta anterior; repite el proceso hasta que estén todos muertos. Después, entra y utiliza el panel de la pared para lograr tu objetivo.



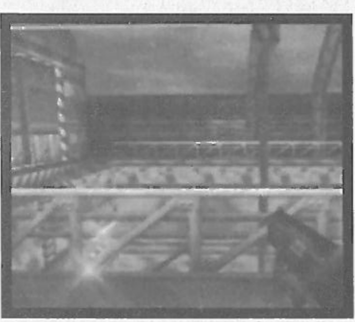


PELAGIC II: EXPLORAIÓN

5 CITA Y HUIDA CON ELVIS

A AE AP

Es hora de irse. Regresa a la encrucijada que hay después de la fuente de energía principal y pasa por la puerta que no tiene vidrio. Destroza la cámara de vigilancia y acaba con todos los tipos que queden antes de bajar los diversos tramos de escalera hasta llegar al lugar en que aguarda Elvis. Síguele por todo el nivel hasta que lleguéis al estanque y a la salida del nivel.



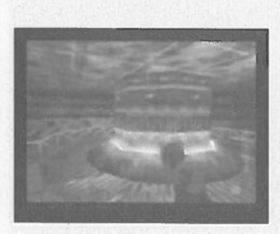
PROFUNDIDADES MARINAS: ANULAR AMENAZA

1 REACTIVAR LOS TELEPORTALES

A AE AP

En este tramo Elvis será tu compañero de batallas y conseguirás una estupenda Phoenix. Desconecta el Escáner IR y ármate con la Escopeta (modo ráfaga doble). Cuando abras la segunda puerta grande, verás que hay un reducido grupo de guardianes esperándote, así que dispara dos cartuchos y vuelve a cerrar la puerta de inmediato. Repite el proceso hasta acabar con todos, pero cuidado, ya que hay dos más al final. En el siguiente tramo de puertas repite el proceso, pero asegúrate de acabar con el vigilante de la izquierda antes que Elvis, ya que de lo contrario no conseguirás las Minas de Proximidad. Cuando entres en los túneles (en el lado izquierdo), retrocede un tanto y deja que los malos vayan a por ti en lugar de irrumpir a saco y permitir que te hieran.



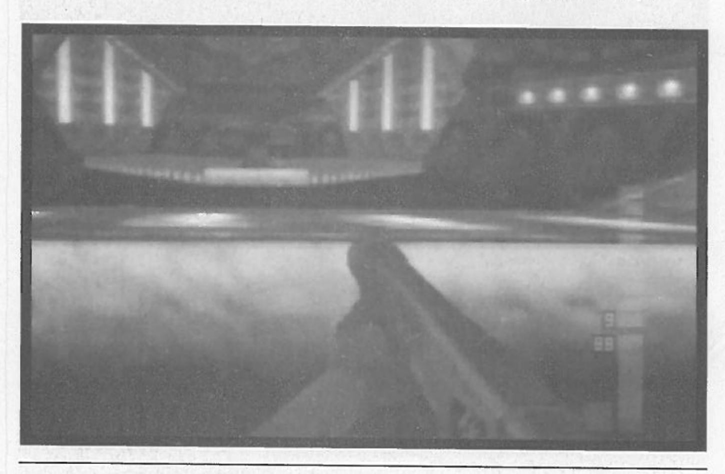


PROFUNDIDADES MARINAS: ANULAR AMENAZA

Busca un objeto parecido a una pequeña linterna; es el pomo de una puerta (más o menos). Dispárale y la puerta que hay detrás se abrirá y aparecerán más enemigos. Avanza de modo que Elvis no entre en su campo de visión y regresa más tarde para acabar con ellos. Busca la siguiente linterna y vuelve a este punto; mira a la derecha para dar con la puerta que acaba de abrirse. Mata a los enemigos de esta sala (encontrarás a un Mr. Blonde) y Elvis podrá acceder a la consola.

2 DESBARATA LA MEGA-ARMA CETAN A AE AP

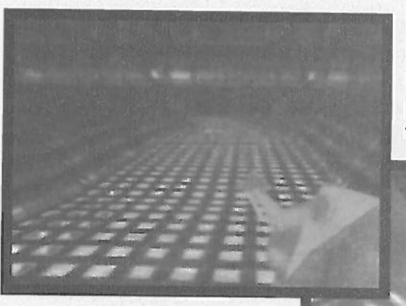
Regresa por los túneles, pero procura llevar el escáner de infrarrojos conectado; de esta forma, los Skedar no te sorprenderán. Abre la puerta de la izquierda y recoge el escudo que hay en el lado izquierdo (dependiendo del nivel en que te encuentres). Vuelve a atrás y dirígete a un portal (abre la puerta); cuando lo hayas cruzado, empieza un nuevo sector. Elvis te dejará su pistola, y debes protegerle mientras corre hacia la mega-arma; no es tarea fácil. Avanza a la carrera y utiliza el CMP150 para matar a los primeros vigilantes; después, abre la puerta de la derecha y saca la Escopeta (ráfaga doble). Tras cada esquina de este pasillo hay un matón esperándote; procura acabar con todos lo antes posible. La gran cámara es la zona más peliaguda. Mientras Elvis trabaja en el panel de control, planta unas cuantas minas de proximidad (si



tuviste la suerte de agenciártelas) en las tres pasarelas, ya que te servirán a modo de sistema de alarma. Utiliza el CMP150 para acabar con todos los enemigos desde lejos.

3 SALVAGUARDA LA SALA DE CONTROL





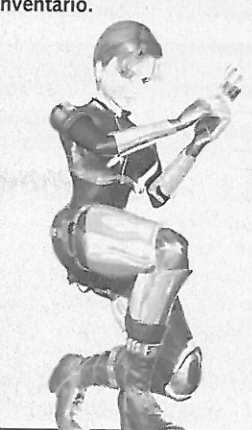
En cuanto hayas acabado con la secuaces del Doctor Caroll, sal de aquí y, tras superar los pasillos, utiliza el teletransportador para entrar en una pequeña sala. Mira por la puerta con el Far-sight: hay dos Mr. Blondes. Acaba con ellos en un santiamén.

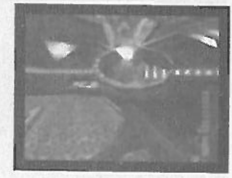
4 RESTAURAR LA PERSONALIDAD DEL DR. CAROLL



Fácil. Ponte delante de él y selecciona el historial en tu inventario.







PROFUNDIDADES MARINAS: ANULAR AMENAZA

5 HUIDA DE LA NAVE CETAN — A SA PA

Cuando hayas hablado con el Dr. Caroll, regresa a la carrera al inicio del nivel. Con el CMP150 en ristre, acaba con la poca resistencia que queda para asegurarte de que Elvis llega sano y salvo. También puedes correr a toda pastilla y rezar para que puedas llegar a la salida antes de que lo maten...





INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

1 REACTIVA LAS DEFENSAS AUTOMÁTICAS





Gira y baja por la rampa hasta el sector subterráneo, haz un cambio de sentido y abre la puerta. Baja por la pendiente y rodea la cola del avión para dar con un pasadizo: deberás arrastrarte y sortear a los vigilantes blindados, así que ojo avizor. El arma automática no

INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

funciona de momento, pero aunque lo hiciera no te dañaría, así que ni te preocupes. Acciónala mediante el panel. Cruza por la puerta de la derecha y avanza hasta dar con una segunda arma; vuelve por donde has venido hasta la primera torreta de vigilancia y tira por la izquierda hasta el final. Cuando hayas cruzado la puerta, sigue por el camino hasta llegar al último panel que controla el arma (en la pared de la izquierda).



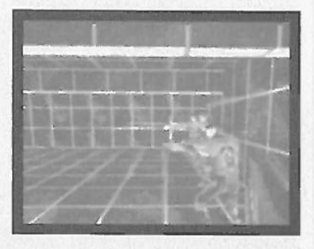
INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

2 LIBERA A LOS REHENES

A SA PA

Vuelve a entrar en el hangar y sube por las rampas que te conducen dentro del edificio. Hay dos salas en la planta baja repletas de secuestradores a los que debes liquidar, así que desenfunda un arma rápida. Mata al Skedar que irrumpe en el lugar y luego vacía las dos salas. El proceso es el siguiente: entra a saco, dispara como un loco al tiempo que zigzagueas y sal lo antes posible. Una vez liberados los rehenes, sube en el ascensor y abre las puertas para enfrentarte a más enemigos. Acaba con ellos rápidamente si no quieres que tus amigos acaben peor de lo que estaban. Una vez estén a salvo, misión cumplida.





3 RECUPERAR EL ARMA EXPERIMENTAL

A SA PA

En el piso de abajo, en la sala que queda más a la izquierda, está la galería de tiro. Si accedes al portátil, la cubierta de cristal estallará, de modo que podrás conseguir el RCP-120, una auténtica bestia. Viene con un mecanismo de ocultación incorporado, pero lo malo es que consume demasiada munición.





INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

4 DESTRUYE LA INFORMACIÓN SECRETA





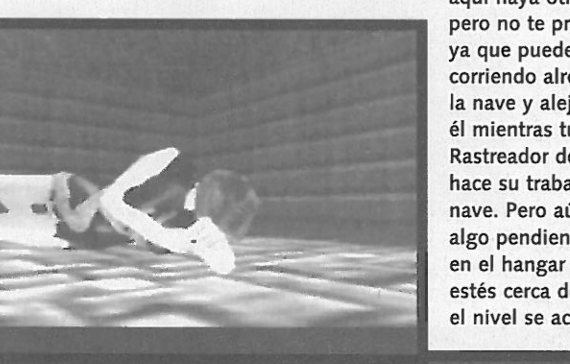
Deberías haber encontrado el Devastator en algún lugar de esta sala. Te irá de perlas en la misión siguiente. Avanza por esta pasarela y abre la última puerta, que conduce a una sala con una panel metálico en la pared. En realidad es una caja fuerte: si colocas una granada podrás destruir los ficheros que hay dentro sin tener que recurrir al láser.

INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

5 DESACTIVA LA BOMBA

A SA PA

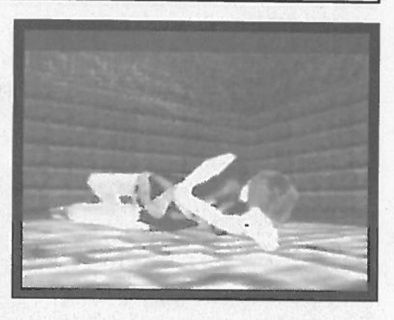
Dispones de poco tiempo para bajar al hangar subterráneo y desactivar la bomba que hay a bordo de la nave. Mientras bajas por la pendiente, saca el RCP-120 y mantén pulsado B para activar el mecanismo de encubrimiento. Pulsa Z para dar inicio a la cuenta atrás y podrás correr hasta el hangar del fondo pasando a todos los vigilantes. Puede que aquí haya otro guardia, pero no te preocupes, ya que puedes seguir corriendo alrededor de la nave y alejándote de él mientras tu Rastreador de Datos hace su trabajo en la nave. Pero aún queda algo pendiente: entra en el hangar y, cuando estés cerca de la nave, el nivel se acabará.





NAVE DE ATAQUE: ASALTO ENCUBIERTO

1 DESACTIVA EL SISTEMA DE PROTECCIÓN   A SA PA



Hay dos formas de escapar a tu situación actual: puedes precipitarte hacia el Skedar que hay por aquí cerca y rebanarle el cuello con el cuchillo, o bien tomarlo por la punta y rezar por que esta vez no te falle la puntería cuando se lo lances desde lejos. Recoge su Mauser y dispara uno o dos tiros cargados contra su camarada. Después, destruye las consolas de la sala. Notarás que el Mauser pierde munición cuando cambias de arma o recargas sin querer en su función de disparos cargados. Ándate con ojito.

2 ABRE LAS PUERTAS DEL HANGAR

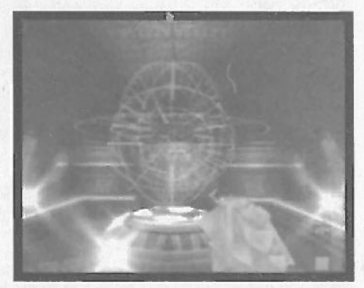


La cosa se complica, ya que debes subir en el ascensor, avanzar por la rampa y bajar por el que hay frente al hangar para dar con más consolas que debes destruir antes de que aparezca Elvis.



3 ACCESO A LOS SISTEMAS DE NAVEGACIÓN | A | SA | PA

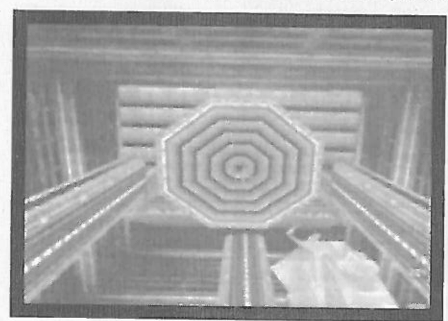
Cuando hayas subido en el ascensor (o cuando hayas machacado todas las consolas en el modo Perfecto), Elvis te estará esperando con una AR34 nuevecita. Ahora podrías subir la escalera y ayudar a sus dos colegas Maian a luchar contra los Skedars, pero podrían herirte, así que deja que se busquen la vida. Cuando no haya moros en la costa, sube y dirígete a unos ascensores; mata a los enemigos que hay tras la puerta. El Mauler cargado es el arma ideal en esta ocasión. Gira a la izquierda y avanza por las salas hasta que llegues a otra encrucijada: la puerta de la derecha te conduce a los controles de navegación, pero está custodiada por dos Skedar.



NAVE DE ATAQUE: ASALTO ENCUBIERTO

4 SABOTEA LOS SISTEMAS MOTORES SA PA

Antes de llevar a cabo esta misión, sal por la puerta de enfrente y gira a la izquierda. Mata a este Skedar y al que hay en la sala de al lado custodiando un escudo. Gira un tanto y avanza en línea recta hasta que te encuentres en los pasillos estrechos que suben hacia el puente; de momento no puedes entrar. Sube tan sólo la primera rampa y busca una puerta; después, gira a la izquierda. Al final llegarás a la sala de motores, un mecanismo enorme con dos barreras marrones a los lados. Dispárales hasta que exploten y luego ¡CORREEEEE!



NAVE DE ATAQUE: ASALTO ENCUBIERTO

5 HAZTE CON EL CONTROL DEL PUENTE A SA PA



Sube por las rampas hasta llegar a una puerta; después, sube a los ascensores que llevan al puente, lugar en el que te esperan unos cuantos Skedar. Sitúate a los lados y, utilizando las paredes a modo de escondrijo, acaba con los malos del otro lado. Repite la acción desde el otro flanco. Cuando te acerques al puente aparecerá Elvis, perseguido por media docena de guerreros Skedar. Derrótalos y el puente será tuyo.

RUINAS SKEDAR: SANTUARIO DE COMBATE

1 IDENTIFICA LOS OBJETIVOS DEL TEMPLO A SA PA

Para empezar, selecciona el Callisto NTG y pasa a su función secundaria, Cartuchos de Alto Impacto. Con esto basta para liquidar a un Skedar con rapidez, y ahorrarás munición de la Falcon 2 que te irá de perlas para los Double Phoenix que recogerás más adelante. Avanza un poco y luego retrocede para dar paso a un Skedar encubierto que pide a gritos que lo maten. Activa el R-Tracker y verás que en el radar aparecen un par o tres de marcas; se trata de tus objetivos. Mata a los dos Skedar que hay en la sala siguiente y acércate a la columna. Si es una de las tres columnas, Joanna te lo dirá, en cuyo caso deberías adosar un Amplificador de Objetivo a dicha columna. SI NO, selecciona el Devastator y coloca su función de Abrazaparedes. Apunta alto y pégale una granada; retrocede para ver cómo cae y destruye la estructura. Si repites el proceso con la siguiente columna falsa, podrás recoger un Double Phoenix justo antes del abismo.



Sigue avanzando y gira a la derecha en el cruce. Hay una columna detrás de la pared de la derecha, pero si giras a la izquierda y luego a la derecha encontrarás otra detrás del cadáver de un Skedar. Si no aparece en tu radar, gira a la derecha, pasa a los enemigos y comprueba la de tu derecha (subiendo la escalera), o la de enfrente (detrás de las piedras).

2 ACTIVA EL PUENTE A SA PA

Una vez destruidas las columnas falsas, recoge los Double Phoenix que hay en el barranco (antes de bajar por los peldaños), y desde lo alto mata al Skedar que hay al otro lado. Mira abajo y a la derecha desde tu posición y verás a otro; después, tira por la izquierda. Desde este lado, dispara una granada contra la faz de la roca que bloquea el camino en el otro lado (o utiliza un disparo explosivo de la Phoenix). Cruza, pasa los escombros, gira, sube por los peldaños y baja a la zona siguiente. Mata al Skedar que aparezca y utiliza el Escáner IR para descubrir el tramo más débil del muro de la izquierda. A continuación, utiliza otra granada abrazaparedes para irrumpir en escena. Mantén el modo IR activado para matar a los



RUINAS SKEDAR: SANTUARIO DE COMBATE

Skedar pequeños con la rapidez que te proporciona el Callisto; busca una puerta al fondo del vestíbulo, a la derecha. Ábrela (si se cierra, vuelve a intentarlo), mata a cualquiera que se cruce en tu camino y empuja la piedra grande sobre la plataforma para activar el puente.

3 ACCEDE AL SANTUARIO INTERIOR SA PA

Cruza el puente y prepárate para recibir a más criaturas. A partir de ahora puede que veas rayos láser que cruzan el pasillo (en el modo IR); deberás agacharte para avanzar. La puerta de la izquierda (frente a una rampa en la que hay un bebé Skedar) conduce al generador de energía que debes utilizar para abrir las puertas de arriba. Saca el Phoenix con cartuchos explosivos y asómate para ver a un Skedar; dispara unas cuantas ráfagas antes de volver a esconderte tras la esquina para esquivar su misil Slayer. Repite la acción hasta que tanto él como sus camaradas estén muertos. En el generador, mira hacia arriba y mata al enemigo antes de seleccionar el Devastator y arrodillarte ante el altar (donde está la estatua). Pulsa el botón de acción para dejar el arma y acciona el generador.

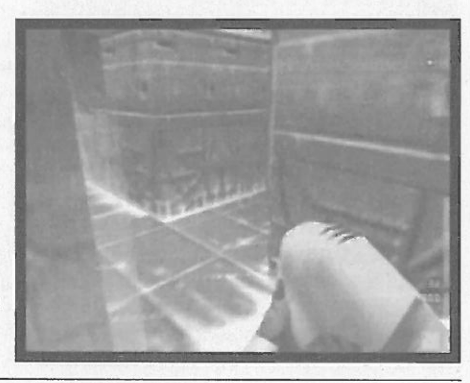


Sal de aquí y sube por la rampa; avanza por la pasarela que hay sobre el generador y entra en una sala en la que verás a un ejército Skedar muerto de aburrimiento. Cruza a la carrera y abre las puertas del fondo para dar con el líder de los Skedar...

4 DESTRUYE AL EJÉRCITO SKEDAR SECRETO



...a menos que estés en el modo Perfecto, en cuyo caso deberás acabar con todos los Skedar. Saca el Callisto NTG y corre a toda pastilla, disparando a los Skedar y adentrándote en su nave estatal. Espera a que los Skedar vengan a por ti y cúbrete tras la puerta (abre, dispara, cierra).



RUINAS SKEDAR: SANTUARIO DE COMBATE

5 ASESINA AL LÍDER SKEDAR

A SA PA

¡Una pelea complicadilla! Menos mal que las armas Phoenix facilitan el trabajo. Selecciona las dos con Cartuchos Explosivos y empieza a disparar. Cuando el líder corre hacia la izquierda o hacia la derecha, quiere decir que está a punto de lanzar un cohete, así que avanza en diagonal hacia el extremo opuesto del altar. Por ejemplo, si está en la derecha, avanza en línea recta y escabúllete por la izquierda. Si sigues disparando puede que el cohete le explote en la cara y le cause muchísimo daño. Cuando su escudo se vuelva negro y se desplace hacia el centro del escenario, empieza a disparar a los dos fragmentos inferiores de la estatua que tiene justo encima: no gozan de escudo mientras él se está reparando. Cuando vuelva a moverse, ten cuidado, ya que lanzará más cohetes y, si blande su arma por los aires, puede invocar a más secuaces para que te ataquen. Mátalos cuando aparezcan y no dejes de machacar al líder. Si se oculta, ¡NO PARES DE MOVERTE! Está a punto de aparecer en la planta baja, así que muévete y dispara para devolverlo a la zona de la contienda.





Cuando los escudos se pongan negros, dispara un Cohete Slayer contra el cristal que tiene encima para destruir los dos fragmentos siguientes y cuando vuelva a la carga por tercera vez, el pincho largo y solitario no gozará de escudo. Dispárale y caerá sobre el pobre Skedar, que morirá empalado como un pinchito moruno.

LA VENGANZA DE MR. BLONDE

Coloca un mecanismo explosivo en el ascensor del laboratorio: Es la primera de las misiones secretas, y es bastante dura. ¡Muy dura! Acciona tu mecanismo de ocultación y CORRE hacia el ascensor (frente a la escalera, hacia la izquierda). Si te apartas de los enemigos, nadie te detectará. Cuando estés al lado del ascensor, desconecta el mecanismo de ocultación (dispone de una reserva de energía limitada) y lanza la bomba adentro.

Localiza y escolta a Cassandra hasta el helipuerto: Vuelve a activar el mecanismo de ocultación y dirígete al ascensor (a la izquierda de la escalera). Sube y una de las guardaespaldas de Cassandra vendrá corriendo hacia el ascensor. Espera a que se abra la puerta, machácala y recoge el arma antes de seguir subiendo en el ascensor hasta la oficina. Entra a la carrera (en el modo Perfecto deberás pulsar el botón de llamada que hay en el escritorio), y desármala.



A estas alturas, habrán aparecido unos cuantos vigilantes, así que mátalos y sube por la escalera de la derecha (llegarás al tejado). A veces se quedará quieta si no estás cerca, así que no te adelantes demasiado. Cuando estés en el tejado, se la llevarán escoltada.

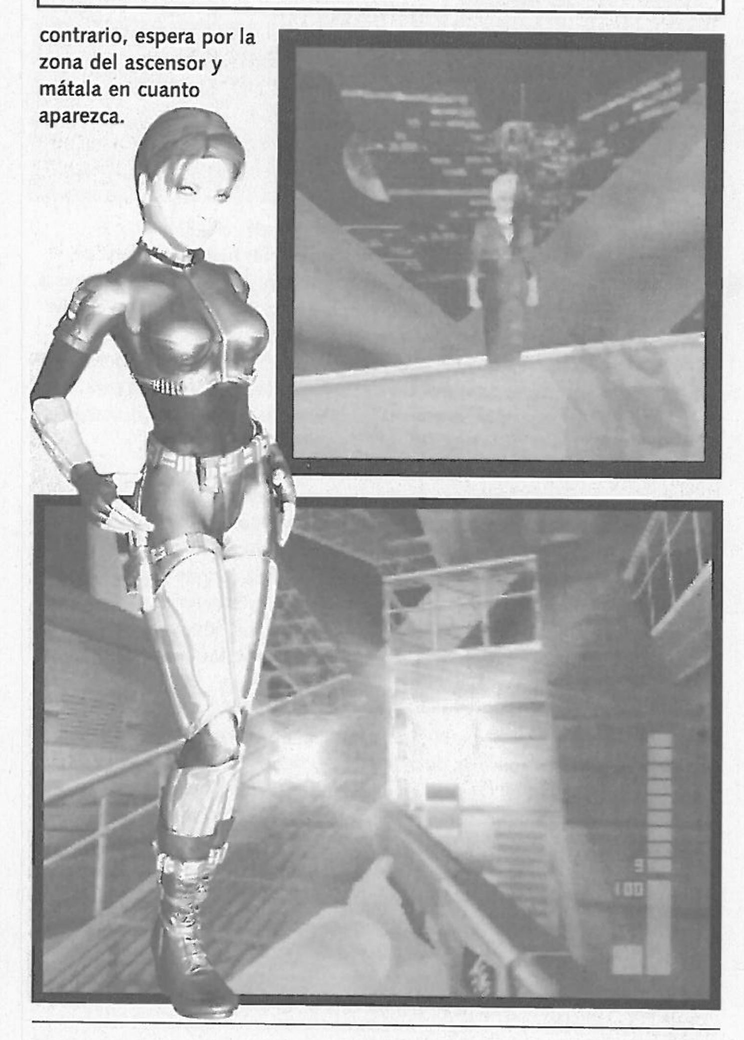


Elimina a la capitana de dataDyne:

La mujer que matas cuando subes a la oficina de Cassandra (la que corre hacia el ascensor), suele ser la capitana. En caso

LA VENGANZA DE MR. BLONDE

contrario, espera por la zona del ascensor y mátala en cuanto aparezca.



ÁREA 51: SOS MAIAN

Sabotea el equipo médico enemigo:



En esta ocasión juegas con Elvis, ya que se trata de un giro argumental que conduce a su rescate. Para escapar, corre por la puerta (no hieras al doctor) y busca al guardián que hay fuera. Recoge el Arma Psychosis que hay en la mesa. Es un juguete genial, ya que transforma a los enemigos en amigos que te protegen. Ahora puedes elegir; infecta al científico (que es muy débil), o al vigilante, que es más fuerte y dispone de mejor arma; lo malo es que cuesta infectarlo antes de que te dispare. Infectes a quien infectes, abrirán la puerta para que puedas escapar y se cargarán a unos cuantos malos que pretenden apresarte. Una vez cruzada la puerta, gira a la izquierda y entra por la siguiente puerta plateada. En la sala que hay después del pasillo, haz añicos el panel de cristal que hay al lado de la puerta para llegar hasta el embajador, y destruye la cama flotante sobre la que descansa.

Activa la señal de socorro:

Debes hacer saber al Instituto Carrington que estás en peligro, y la sala de comunicaciones es el lugar ideal para conseguirlo. Vuelve al pasillo y avanza hacia la izquierda hasta que llegues al muelle del hangar; después sube por la pasarela inclinada que hay tras la puerta de la derecha y sigue por el pasillo.

Abre bien los ojos y busca un pequeño agujero en la derecha que conduce al asidero de cargamento de una misión anterior: tu objetivo consiste en subir por el ascensor y cruzar la puerta derecha. Desde aquí, utiliza el Dragon para llenar de plomo a todo el que se cruce en tu camino. Cuando estés en el hangar, puedes completar el objetivo del modo Perfecto (sigue leyendo), antes de subir por la rampa a la carrera hacia el ascensor de la derecha (lugar en el que una de las consolas de la puerta del hangar estaba con anterioridad). Estarás en una sala muy grande, dividida por dos biombos de oficina; puedes destruirlos para acceder a la terminal de comunicaciones. Utilízala para completar la misión.

Destruye el platillo Maian capturado:

En primer lugar, corre hacia el OVNI que hay dentro del hangar y procura aplacar los ánimos de los enemigos con tu Dragon. Utiliza los barriles para matar a los rivales y dañar la nave, y emplea tus armas para completar el trabajito. Pero aléjate para que no te pille la onda expansiva.

MISIONES ESPECIALES

RUINAS SKEDAR: ¡GUERRA!

Mata al rey Skedar 1:



El truco para sobrevivir consiste en mantener con vida a tus camaradas, ya que te ofrecen el apoyo indispensable en los momentos difíciles. En la primera parte de la misión, adelántate y empieza a masacrar a los dichosos Skedar; de momento, reserva a tus amigos. Cuando estés sobre el puente, colócate detrás de ellos y deja que te protejan mientras matas a los Skedar si se acercan demasiado. Para vencer al rey (está al lado de un altar en la Sala de Guerra), puedes salir airoso si dejas que tus amigos se encarguen de él. Si no tienes la espalda cubierta, ponte a cubierto y mátalo con el Phoenix.

Mata al rey Skedar 2:

Espera a los refuerzos antes de abrir la puerta; después, entra en la zona y mata a todos los Skedar que pasen por ahí. Tus amigos son objetivos potenciales, así que procura protegerlos, pero sin pagarlo con tu propia vida. El rey está en la sala en la que moraba el ejército Skedar en la última misión en el pellejo de Joanna. Es un tío duro de pelar. Si tus amigos siguen contigo, os lo pasaréis pipa con los Phoenix en ristre.

Mata al rey Skedar 3:



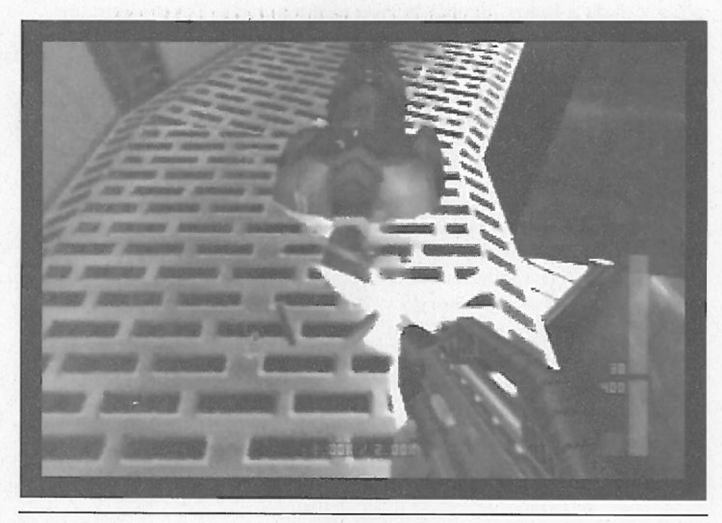
El último rey es muy MALO. Llena de plomo a sus secuaces y espera a los refuerzos. A continuación, ve a por él con el Slayer que te brindó el número dos y escóndete cuando veas que dispone de la misma arma. Espera a que pase el misil, irrumpe por sorpresa, dispara y vuelve a esconderte. ¡Un movimiento dubitativo y eres pienso para Skedar!

INSTITUTO CARRINGTON: DUELO

Derrota al vigilante de dataDyne:
A pesar de ser un duelo, resulta bastante fácil. Caminarás de forma automática, pero el giro y el disparo dependen de ti. Mantén pulsado a la izquierda o a la derecha en la palanca y dispara unas cuantas ráfagas para acabar con el guardia. Si quieres acabar rápido, dispara a la cabeza.

Derrota a Jonathan Dark:
¡Aunque parezca increíble, el tío hace trampa! Cuando te gires, no estará a la vista, ya que se ha escondido tras la pared. Haz lo mismo (pero en tu lado), y dispara unas cuantas balas para borrarle esa cara dura.

Derrota a Trent Easton:
Deberías contar con la Magnum de Jonathan, pero lo más probable es que no la necesites. Puedes agacharte tras la pared y matar a Trent desde un lado (él no hará trampa), o bien girarte y disparar, pero ten en cuenta que es bastante más rápido que el vigilante de dataDyne.





Tienes en tus manos una completa guía con la que podrás resolver todas las misiones para un jugador de *Perfect Dark*. Pero, cuidado, nadie ha dicho que el camino sea fácil...







Gratis con el número 34 de
Magazine 64